Licensed by Nintendo®
for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM

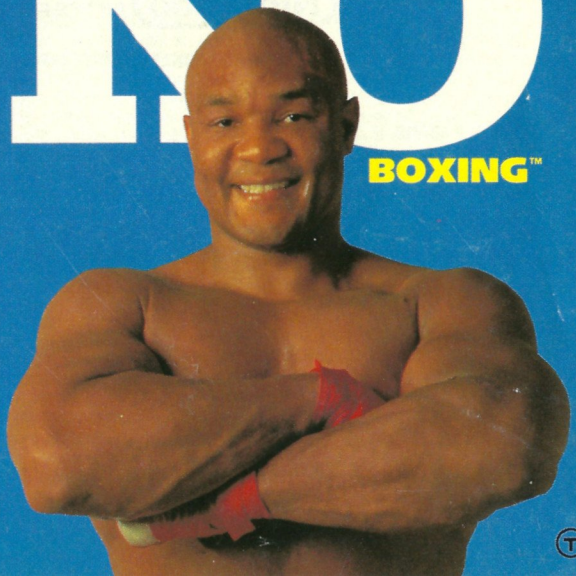
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.boxoft.com to remove the watermark

MODE D'EMPLOI
INSTRUCTIEBOEKJE

Acclaim
entertainment, inc.

NES-KB- FRA

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING™



T

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

NINTENDO® AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

SECURITE D'ABORD

• Vous êtes en possession d'un jeu de haute précision, comportant des circuits électroniques complexes. Stocker ce jeu à l'abri de la chaleur et du froid. Ne pas le heurter, ne pas le faire tomber ou le démonter.
• Eviter de toucher aux contacts électriques, les tenir à l'abri de l'humidité et de la poussière qui sont susceptibles d' endommager votre jeu.
• Ne pas nettoyer au pétrole, ni avec du diluant à peinture, de l'alcool ou autres solvants.
• Si vous jouez durant de longues périodes, faites une pause de 10 à 15 minutes, a peu près chaque heure.

VEILIGHEID VOOROP...

• Dit is een precisiespel met een complex elektronisch circuit. Bewaar en gebruik dit spel niet op een zeer koude of zeer warme plaats. Probeer het nooit te openen of uit elkaar te halen.
• Vermijd aanraking met de aansluitingen en maak deze niet nat of vuil, want dit kan het spel beschadigen. Hou het schoon door de spelcassette te bewaren in de doos.
• Maak het niet schoon met paraffine, verfverdunner, alcohol of andere dergelijke oplosmiddelen.
• Als je lang achterelkaar speelt, hou dan ongeveer om het uur een pauze van zo'n 10 tot 15 minuten.

ATTENTION
A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo et Acclaim Entertainment, SA. ne seraient en aucun cas responsables des dommages causés par l'utilisation simultanée d'un téléviseur à rétroprojection avec la console NES. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

WAARSCHUWING: GEBRUIK GEEN T.V. MET FRONT- OF RETROPROJEKTIE

Gebruik geen front- of retroprojektie-televisie voor het Nintendo Entertainment System ("NES") en de NES spelletjes. Uw projektietelevisiescherm kan blijvend beschadigd raken als videospelletjes met stilstaande beelden of patronen op uw projektietelevisie gespeeld worden. Gelijksoortige schade kan plaatsvinden als u een videospel in de pauze-stand zet. Als u uw projektietelevisie gebruikt voor NES-spelletjes, kan noch Nintendo, noch ACCLAIM ENTERTAINMENT, SA aansprakelijk gesteld worden voor eventuele schade. Deze situatie komt niet voort uit een mankement aan het NES of aan de NES spelletjes; andere stilstaande of zich herhalende beelden kunnen eenzelfde schade aan projektietelevisies veroorzaken. Neem contact op met uw TV- producent voor verdere informatie.

AVERTISSMENT: A LIRE ATTENTIVEMENT AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE NES, SUPER NES OU GAME BOY.

Quelques très rares personnes-la population dite "photosensible"-encourent des risques de crise d'épilepsie suite à l'exposition visuelle à une multitude de stimulations lumineuses intermittentes présentes dans notre environnement quotidien. Une telle réaction peut être provoquée, notamment, par certaines images télévisées ou certains jeux vidéo (compris des jeux sur consoles NES, Super NES et Game Boy) qu'une de ces personnes ait, ou non, déjà subi une crise. Si vous-même ou une personne de votre famille souffrez d'épilepsie, il est recommandé de prendre, au préalable, conseil auprès de votre médecin.
Si, malgré ces précautions, vous ressentez des troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires, autres mouvements involontaires, désorientation, perte de connaissance, troubles mentaux, étourdissements, nausées et/ou convulsions, il est vivement conseillé d'interrompre l'utilisation du jeu et de consulter aussitôt votre médecin.

WAARSCHUWING: EERST LEZEN VOORDAT ER MET DE NES, SUPER NES OF GAME BOY WORDT GESPEELD

Een heel klein aantal mensen kan last krijgen van epileptische aanvallen bij het kijken naar zeer snel aan-en uitflitsende lichten of patronen die normaal in onze dagelijkse omgeving voorkomen. Soms krijgen deze mensen ook aanvallen bij het naar bepaalde soorten televisiebeelden of het spelen van bepaalde videospellen inclusief spellen die op de NES, Super NES en Game Boy gespeeld worden. Zelfs spelers die nog nooit zon aanval hebben gehad kunnen een vorm van epilepsie hebben, ook al is die nog niet eerder ontdekt. Epileptici of andere leden van je familie die tijdens het spelen van videospellen last krijgen van veranderende waarneming, oogtrillingen of spiertrekkingen en andere ongecontroleerde bewegingen, gedosoriënteerdheid, verlies van bewustzijn van de omgeving, geestelijke verwarring, duizeligheid, misselijkheid en/of stuiptrekkingen wordt aangeraden onmiddellijk te stoppen met spelen en een arts te raadplegen.

Le Grand George Foreman est de retour ! Après avoir été absent du ring pendant 10 ans, l'ancien Champion Poids Lourd est en route pour reconquérir le titre ! Le Goliath texan a gagné 26 des 27 combats qu'il a livrés au cours des quatre dernières années, affrontant les jeunes aspirants au titre de champion les uns après les autres. Foreman, âgé de 43 ans, a d'abord envoyé au tapis par KO Steve Zouski en quatre rounds. Il a ensuite infligé des KO impressionnants à Gerry Cooney et à Adilson Rodriguez, ce qui l'a placé parmi les principaux concurrents au Championnat. George, ce géant de 118 kilos, détient un record étonnant de 71 victoires et de 3 défaites. Foreman a commencé sa carrière en 1969 après avoir gagné la médaille aux Jeux Olympiques en 1968. Il s'est rapidement forgé une réputation de lutteur au punch dévastateur. Il est celui qui a gagné 37 fois sans perdre, dont 34 fois par KO, avant son match avec le champion des poids lourds de l'époque, Joe Frazier. En 1973, à l'âge de vingt-cinq ans, il a arraché le Titre des Poids Lourds à Frazier par KO. Il a perdu contre Muhammad Ali en 1974. Maintenant qu'il est plus âgé et plus avisé, Foreman montre la concentration et le vrai professionnalisme d'un vétéran. Au cours de son récent combat contre Alex Stewart, les deux boxeurs ont pris de rudes coups, mais l'incroyable endurance de Foreman lui a permis de tenir le coup tout au long des dix rounds contre son adversaire plus jeune. Foreman était un homme qui venait se battre et gagner. C'est ce qu'il a fait. Dix-huit ans après avoir conquis la Ceinture des Poids Lourds, le boxeur sympathique, qui a toujours autant faim de célébrité et de gloire, que de nourriture, est de nouveau là pour conquérir le titre. Et on dirait que rien ne peut plus arrêter George Foreman !

AVANT DE COMMENCER !

1. Montez votre Système de Jeu Nintendo conformément aux instructions de votre manuel Nintendo.

2. Assurez-vous que le commutateur est hors tension (OFF).

3. Introduisez votre cartouche de LA BOXE PAR KO DE GEORGE FOREMAN conformément aux indications du manuel de votre SYSTEME DE JEU NINTENDO.

4. Mettez la manette sous tension (ON).

IMPORTANT : vous devriez toujours vous assurer que le système est hors tension (OFF) avant d'insérer ou de retirer votre cartouche de la Boxe par KO de George Foreman.

Remarque : n'oubliez pas que la Boxe par KO de George Foreman peut se jouer à un ou à deux joueurs.

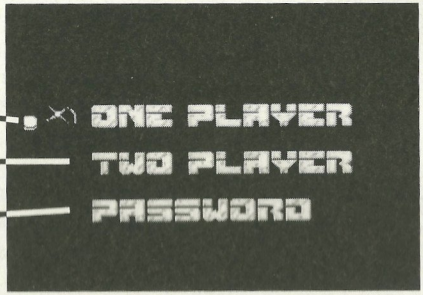
NOUVEAU JEU

Légende de l'écran :

Un joueur

Deux joueurs

Mot de passe

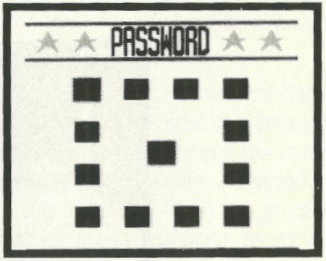


Lorsque vous voyez l'écran avec les titres, appuyez sur **START.** Vous verrez alors un écran avec des options pour commencer un jeu à un joueur, à deux joueurs ou pour utiliser un mot de passe, pour continuer votre quête du titre là où vous l'aviez laissée la dernière fois que vous avez joué. Utilisez la flèche **HAUT** ou **BAS** pour choisir, puis appuyez sur **START.**

Remarque : avant de choisir un jeu à deux, assurez-vous que vous avez monté votre Système de Jeu Nintendo avec deux contrôleurs.

MOT DE PASSE

Le joueur qui a gagné une ceinture obtient un mot de passe. N'oubliez pas de le noter. Le mot de passe vous permettra de continuer votre quête du Titre là où vous l'aviez laissée la dernière fois que vous avez joué.

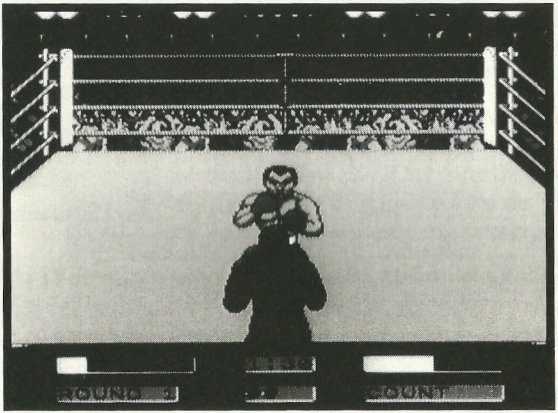


Vous pouvez choisir MOT DE PASSE sur l'Ecran des Options en donnant un coup sur la flèche BAS, puis en appuyant sur START. L'écran MOT DE PASSE apparaîtra alors. Vous verrez douze carrés avec des nombres, un carré se trouvant au centre de cette formation.

Utilisez les FLECHES sur la manette directionnelle pour choisir un carré dans lequel vous entrerez le premier nombre de votre MOT DE PASSE. En utilisant la touche SELECT, changez le nombre du carré du centre jusqu'à ce qu'il devienne le nombre que vous souhaitez placer dans le carré situé à la périphérie. Appuyez sur la touche A pour entrer votre choix. Allez alors au carré suivant.

Procédez de même pour chaque nombre de votre MOT DE PASSE jusqu'à ce que TOUS les carrés situés à la périphérie soient complets. Quand vous avez terminé votre mot de passe, appuyez sur START et le jeu recommencera là où vous l'aviez laissé.

L'ECRAN DU MATCH



LA ZONE D'ETAT : La zone d'état qui contient des informations vitales pour chaque match se trouve sur la partie inférieure de l'Ecran du Match.

LES COMPTEURS DE COUPS : Les Compteurs de Coups (Damage Meters) se trouvent dans les coins supérieurs de la zone d'état. Plus un boxeur encaisse de coups, plus son énergie baisse au compteur. Le compteur situé à gauche représente la quantité d'énergie qui reste à George Foreman. Le compteur de gauche représente l'énergie de votre adversaire. Quand le compteur de coups d'un boxeur se vide, le boxeur subit un coup qui l'assomme. Ne perdez pas de vue les compteurs pour savoir comment vous tenez le choc par rapport à votre adversaire.

TEMPS : Située au milieu en haut de la zone d'état, vous trouverez l'horloge officielle. Elle indique le temps qui reste dans le round. Chaque round dure trois minutes.

ROUND : Affiché à gauche en bas de la zone d'état, vous trouverez le nombre actuel de rounds du match. Il n'y a que trois rounds par combat pour avoir une chance de gagner ! Ne gardez pas le meilleur de vous-même pour les derniers rounds.

LES SUPERPUNCHES : Si vous vous êtes bien entraîné, vous saurez toujours comment trouver vos superpunches sur le compteur situé au milieu en bas de la zone d'état. Quand vous obtenez un superpunch, le compteur les montrera. Vous gagnerez des superpunches en portant une série de coups victorieux à vos différents adversaires.

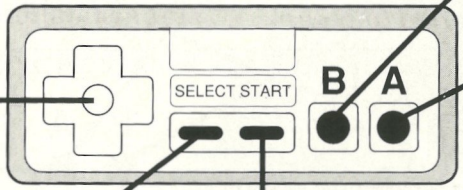
DECOMPTE : Le compteur du décompte est situé dans le coin en bas à droite de la zone d'état. Lorsqu'un boxeur reçoit un knock-down, il aura jusqu'à 10 pour se relever et reprendre le combat.

COMMENCER LE COMBAT

Conseil : pour mieux jouer, familiarisez-vous avec les fonctions des différentes commandes avant de commencer à jouer.

OBJET DU JEU : il s'agit de vaincre tous les poids lourds de classe internationale que sont vos adversaires, pour gagner les trois ceintures du Championnat et conquérir le Titre Poids Lourds Mondial !

Légende, de gauche à droite :



TOUCHE B
Coup gauche.

TOUCHE A
Coup droit.

MANETTE
Fait avancer votre boxeur latéralement. Dirige également vos coups et vous permet d'esquiver votre adversaire.

SELECT
Vous permet d'assener le superpunch que vous avez gagné.

START
Lance le combat. (Appuyez également sur START pour faire une pause.)

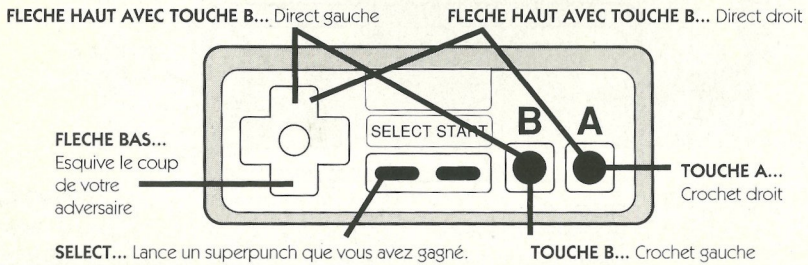
MOUVEMENTS

Utilisez votre manette pour permettre à votre boxeur d'esquiver votre adversaire. Plus vous bougez, moins votre adversaire aura de chances de vous porter un coup sérieux.

FLECHE GAUCHE... fait avancer votre boxeur vers la gauche

FLECHE DROITE... fait avancer votre boxeur vers la droite

COUPS, ESQUIVES ET RECUPERATION

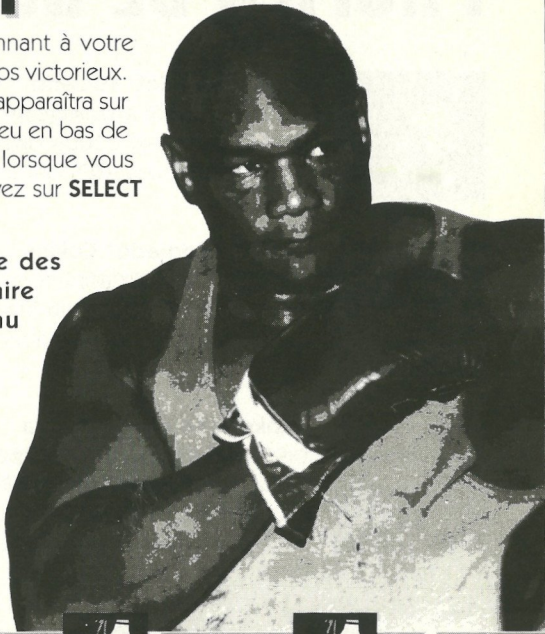


Pour RECUPERER après un knock-down, VOUS DEVEZ appuyer sur les touches A ou B à plusieurs reprises et rapidement pour vous relever.

SUPERPUNCH

Vous gagnerez un Superpunch en donnant à votre adversaire la bonne combinaison de coups victorieux. Chaque Superpunch que vous gagnerez apparaîtra sur le compteur de Superpunch situé au milieu en bas de la zone d'état. Chaque case s'allumera lorsque vous obtiendrez un autre Superpunch. Appuyez sur **SELECT** pour donner un Superpunch.

Conseil : le Superpunch peut faire des dégâts sérieux chez votre adversaire si vous visez avec stratégie et au bon moment.



PROFILS DE BOXEURS

Lorenzo "Bullet" Luciano

Profil : Un vétéran voyageur du monde de la boxe. Appelé "Bullet" (balle) pour ses coups droits foudroyants et son jeu de jambes rapide. Un boxeur dur, qui en veut, et qui a vu du pays.

Tommy "Tornado" Collins

Il fait sa première apparition depuis qu'il a durement encaissé lors de son dernier combat. Tommy est déterminé à montrer que les critiques ont tort et à montrer qu'il est un boxeur de qualité.

Renko "The Boss" Fujioka

Un jeune boxeur au style peu orthodoxe, qui vient de l'Extrême-Orient, et qui a eu une brillante carrière d'amateur. Il a des mains très rapides mais jusqu'à maintenant il manque de la puissance nécessaire pour envoyer ses adversaires au tapis.

Sonny Joe Dukes

Il n'est pas considéré comme l'un des grands dans la division des poids lourds. Mais comme n'importe qui de sa taille, il peut vous envoyer au tapis d'un seul coup.

"Earthquake" Harley

Personne ne sait si on l'a surnommé "Earthquake" (tremblement de terre) à cause de sa puissance ou simplement parce qu'il est fêlé. Faites attention...

"Terrible" Turak

Turak était un catcheur professionnel, mais il a trouvé que cela ne lui suffisait pas. Il aime mettre ses adversaires KO comme le montre son score, plutôt que de se contenter de les immobiliser.

Lance "The Sheik" Borque

Lance est un véritable vétéran du noble art qui a combattu tous les grands. Avec les années son caractère est devenu vraiment exécrable, et il pique des crises quand il perd.

Eddy "The Pirate" Preston

Le Pirate n'est pas très bavard. Il a l'habitude de laisser ses poings parler pour lui. C'est un boxeur dur, bien entraîné, dont l'oeil est fixé sur le championnat.

"Crazy" Miguel Valdez

Miguel vient d'une famille de trapézistes. Il paraît qu'il fait aussi des cascades aériennes extraordinaires. Alors, faites attention à lui sur le ring.

"Irish" Tommy Morton

Un boxeur aguerri qui s'est sorti des pubs d'Irlande à coups de poings. Tommy a appris à ne jamais céder à quiconque. C'est en général son adversaire qui se retrouve par terre.

Tyrone "Madman" Mosely

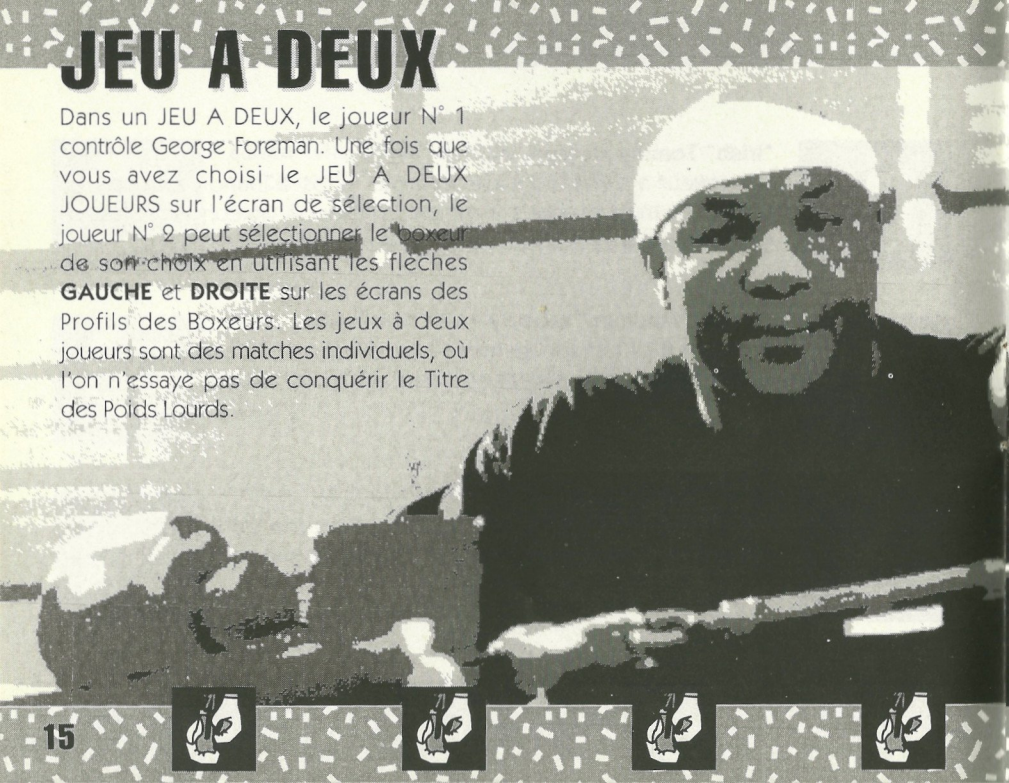
Comme l'indique son surnom, Tyrone est un personnage vraiment fou, capable de faire n'importe quoi n'importe quand.

Larry "The Surgeon" Scott

Il a gagné son surnom non seulement parce qu'il charcute ses adversaires, mais aussi parce qu'il coupe comme un couteau.

JEU A DEUX

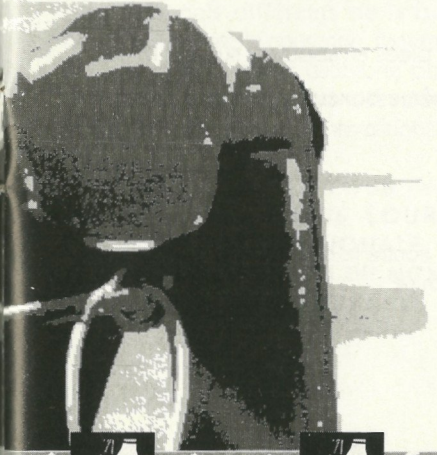
Dans un JEU A DEUX, le joueur N° 1 contrôle George Foreman. Une fois que vous avez choisi le JEU A DEUX JOUEURS sur l'écran de sélection, le joueur N° 2 peut sélectionner le boxeur de son choix en utilisant les flèches **GAUCHE** et **DROITE** sur les écrans des Profils des Boxeurs. Les jeux à deux joueurs sont des matches individuels, où l'on n'essaye pas de conquérir le Titre des Poids Lourds.



GAGNER LE MATCH

KNOCK-OUTS : vous devez faire un knock-down à votre adversaire quatre fois par combat pour gagner le match.

KNOCK-OUTS TECHNIQUES : vous devez faire un knock-down à votre adversaire trois fois au cours d'un ROUND pour gagner le MATCH.



GAGNER AUX POINTS : le gagnant de 3 ROUNDS pour ce qui est des coups qui ont porté et de la maîtrise générale de ces rounds, gagne par décision. Une victoire par **ARRET DE L'ARBITRE** aura lieu si les deux boxeurs font les 3 ROUNDS complets.

DEFAITE

Si votre adversaire vous met KO **3 fois au cours d'un round,** il gagne le match.

Si votre adversaire vous met KO **4 fois au cours d'un même combat,** il gagne le match.

Votre adversaire gagne aux points s'il obtient un nombre total de points supérieur au vôtre par des **KNOCK-OUTS,** des **KNOCK-OUTS TECHNIQUES** et des **DEGATS** qu'il vous inflige.

Si vous ne réussissez pas à remettre Foreman sur ses pieds en appuyant sur **A** et **B.**

Remarque : si vous perdez deux fois contre le même boxeur, le jeu sera fini.

REMATCH

Si vous perdez un combat, vous devez vous battre contre le dernier adversaire que vous avez battu. Si vous perdez ce combat, le jeu est terminé.

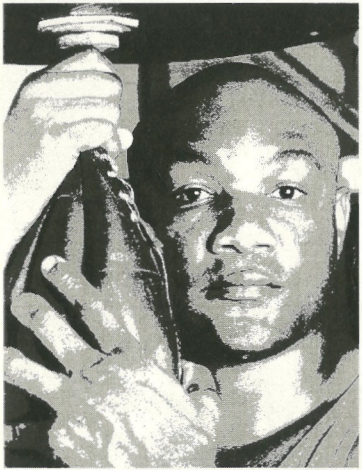
GAGNER LA CEINTURE DU CHAMPIONNAT

Vous devrez vaincre tous les prétendants et les adversaires dans trois circuits professionnels différents de la boxe pour gagner la triple couronne, fortement convoitée, de la boxe catégorie poids lourds, qui est représentée par la Ceinture du Championnat International.

GAGNEZ CONTRE TOUS VOS ADVERSAIRES POIDS LOURDS DE CLASSE INTERNATIONALE, ET DEVENEZ LE CHAMPION DU MONDE POIDS LOURDS INCONTESTE !

FOREMAN EST LE FAVORI

A l'âge de 43 ans, Foreman est le favori de millions d'amateurs. Il pose pour la caméra avec son visage de bon vivant et un hamburger. Il accorde des autographes à tous ceux qui lui en demandent. Il est le héros du ring, il est juste et même généreux avec ceux qui l'affrontent. Après avoir remporté sa victoire sur Alex Stewart, George a reconnu qu'il avait reçu des coups parce qu'il faisait attention à ne pas faire mal au "petit". Son punch est légendaire, et sa puissance n'a pas diminué maintenant qu'il se lance de nouveau à la conquête du Titre des Poids Lourds. Vous êtes dans le ring avec Foreman, vous décidez de la stratégie à suivre, vous vous débarrassez de votre adversaire à coups de poings pour avoir la voie libre jusqu'au Titre. Pour vaincre ces jeunes hommes déterminés, il vous faudra un excellent jeu de jambes et des mouvements précis. Mais vous et Foreman avez les aptitudes, l'expérience et le vrai talent qu'il faut pour être le Champion. Allez-y ! La cloche sonne. C'est le premier round !



FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

Columbia TriStar Home Video • Opperstraat • 38 Rue Souveraine • 1050 Brussels • BELGIUM

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

Nintendo®, Nintendo Entertainment System™ and the official seals are trademarks of Nintendo. George Foreman's KO Boxing™ & Acclaim® are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

De beer George Foreman is terug! Na een afwezigheid van tien jaar is de voormalige kampioen der zwaargewichten weer op weg naar de titel. De goliath uit Texas heeft de laatste vier jaar 26 van zijn 27 gevechten gewonnen, en dat tegen de ene na de andere hoog geklasseerde jonge uitdager. De 43-jarige Foreman versloeg eerst Steve Zouski, door een knock-out in de vierde ronde, om te vervolgen met knock-outs tegen Gerry Cooney en Adilson Rodriquez, waardoor hij bij de uitdagers voor het kampioenschap ging behoren. De reus van zo'n 120 kilo is houder van het verbazingwekkende record van 71 winst- en 3 verliespartijen. Foreman begon zijn profcarrière in 1969 na het winnen van de gouden medaille op de Olympische Spelen van 1968. Hij verkreeg al snel de reputatie van een man met een verwoestende slag, door 37 keer achterelkaar te winnen, waarvan 34 keer door knock-out, voordat zijn gevecht met de toenmalige kampioen der zwaargewichten, Joe Frazier, zou plaats vinden. In 1973, op 25-jarige leeftijd, nam hij door een knock-out de titel in het zwaargewicht over van Frazier. Hij verloor van Muhammed Ali in 1974. Maar nu ouder en wijzer, legt Foreman de concentratie en het felle professionalisme van een veteraan aan de dag. Onlangs in zijn gevecht tegen Alex Stewart kregen beide boksers er stevig van langs, maar Foremans enorme uithoudingsvermogen zorgde ervoor dat hij het tien zware rondes volhield tegen de jongere bokser. Foreman was een man die kwam om te vechten en te winnen. Dat gebeurde ook. Achttien jaar na het veroveren van de kampioensgordel der zwaargewichten is de sociabele bokser, met een hang naar roem, glorie en eten weer op weg naar een titelgevecht. En zo te zien kan niets hem tegenhouden.

LAAD-INSTRUCTIES

1. Maak je Nintendo Entertainment System™ klaar voor gebruik zoals beschreven staat in de handleiding voor het Nintendo Entertainment System™

2. Zorg dat de stroomschakelaar op UIT staat.

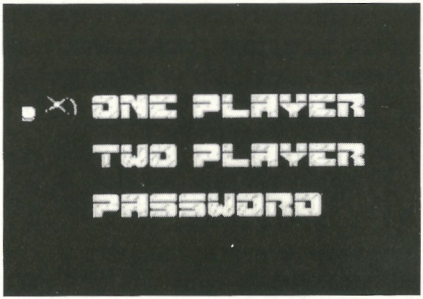
3. Breng de GEORGE FOREMAN'S KO BOXING™ cassette in zoals beschreven staat in je instructiehandleiding van het Nintendo Entertainment System™.

4. Zet de stroomschakelaar op AAN.

BELANGRIJK: Zorg er altijd voor dat het systeem UIT staat, voordat je de GEORGE FOREMAN'S KO BOXING™ cassette inbrengt of verwijdert.

Opmerking: GEORGE FOREMAN'S KO BOXING™ kan door één of twee spelers gespeeld worden.

NIEUW SPEL

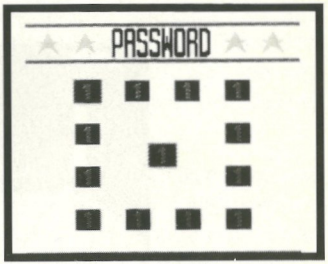


Druk bij het titelscherm op **START**. Je ziet dan een keuzescherm, voor het spelen met één speler (One Player Game), met twee spelers (Two Player Game), of voor het invoeren van een wachtwoord (Password), om je jacht op de titel daar te hervatten waar je de vorige keer dat je speelde, was gestopt.

Gebruik Pijltje-**OMLAAG** en Pijltje-**OMHOOG** om een keuze te maken en druk dan op **START**.

Opmerking: Zorg alvorens een spel met twee spelers te kiezen ervoor dat je twee joysticks op je Nintendo Entertainment System hebt aangesloten.

WACHTWOORD



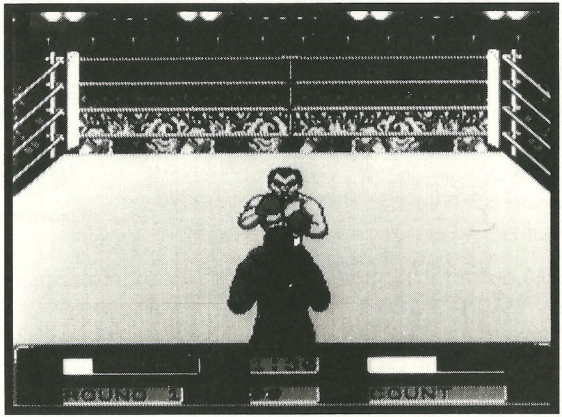
Een speler krijgt een wachtwoord zodra hij een kampioensgordel wint. Zorg dat je het noteert. Een wachtwoord stelt je in staat daar verder te gaan met je jacht op de titel waar je vorige keer ophield met spelen.

Je kan **WACHTWOORD** kiezen in het Keuzescherm door op Pijltje-OMLAAG te drukken en vervolgens op **START**. Dan zal het **WACHTWOORD**-scherm verschijnen. Je ziet dan een formatie van 12 vierkanten met nummers erin. Eén vierkant bevindt zich in 't midden van de formatie.

Gebruik de **PIJLTJES** op het richtingspaneel om een vierkant te kiezen waarin je het eerste nummer van jouw **WACHTWOORD** moet invoeren. Met behulp van de **SELECT**-knop verander je het nummer in het middelste vierkant, tot het nummer verschijnt dat jij in het buitenste vierkant wilt plaatsen. Druk op de **A**-knop om je keuze in te voeren. Vervolg nu met het volgende vierkant.

Doe hetzelfde met ieder nummer van jouw **WACHTWOORD** tot je **ALLE** buitenste vierkanten gehad hebt. Als je je wachtwoord afgemaakt hebt, druk dan op START en het spel gaat verder waar je vorige keer opgehouden bent.

HET VECHT-SCHERM



STATUS-GEBIED

Het status-gebied, met noodzakelijke informatie bij ieder gevecht, bevindt zich in het onderste gedeelte van het Vecht-scherm.

SCHADEMETERS: De Schade-meters bevinden zich in de bovenste hoeken van het Status-gebied. Hoe meer schade iedere bokser oploopt, hoe lager de energie op zijn meter komt te staan. De meter links geeft aan hoeveel energie George Foreman over heeft. De meter rechts geeft de energie van de tegenstander aan.

Zodra de schademeter van een bokser op nul komt, zal de bokser knock-out gaan. Let op de meters om te zien hoe goed je het doet tegen je opponent.

TIJD: Bovenin het midden van het Status-gebied zie je de officiële tijdwaarneming. Die geeft aan hoeveel minuten de ronde nog duurt. Iedere ronde duurt drie minuten.

RONDE: Links onderin het Status-gebied wordt aangegeven welke ronde van het gevecht bezig is. Elk gevecht duurt maar drie rondes, dus ga aan de slag!

Bewaar je beste slagen niet voor latere rondes.

SUPERPUNCHES: Als je goed getraind hebt, weet je altijd je Superpunches op de meter, onderin het midden van het Status-gebied, te vinden. Als je een Superpunch verwerft, zal de meter dat dienovereenkomstig aangeven.

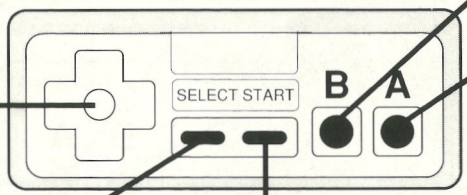
Superpunches verdien je door je tegenstanders met een van de succesvolle combinaties van stoten te raken.

HET UITTELLEN: De Uittel-meter bevindt zich rechts onderin in het Status-gebied. Als er een knock-down plaatsvindt, heeft de bokser tot de tiende tel de tijd om op te staan en door te vechten.

BEGINNEN MET HET GEVECHT

Hint: Wil je het spel zo goed mogelijk spelen, zorg dan dat je voor het spel vertrouwd raakt met de verschillende bedieningsfuncties.

DOEL VAN HET SPEL: Alle op de Wereldranglijst geplaatste mededingers verslaan, alle drie de Kampioensgordels winnen en de Wereldtitel der zwaargewichten veroveren.



B-KNOP
Deelt een linkse uit.

A-KNOP
Deelt een rechtse uit.

CONTROLEPANEEL
Beweegt je bokser heen en weer. Geeft tevens richting aan je stoten en stelt je in staat te blokkeren.

SELECT
Stelt je in staat een Superpunch te plaatsen.

START
Begint het gevecht. (Druk ook op **START** als je het gevecht wilt

BOKSBEWEGINGEN

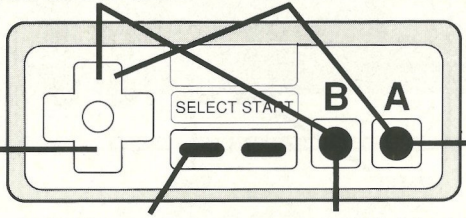
Gebruik je controlepaneel om je bokser de tegenstander te laten ontwijken. Hoe meer je beweegt, hoe kleiner de kans dat de klappen van je tegenstander ernstige schade aanrichten.

PIJLTJE-LINKS: Beweegt je bokser naar links.
PIJLTJE-RECHTS: Beweegt je bokser naar rechts.

SLAAN, BLOKKEREN EN HERSTELLEN

PIJLTJE OMHOOG plus B-KNOP: Linkse directe.

PIJLTJE OMHOOG PLUS A-KNOP: Rechtse directe.



PIJLTJE OMLAAG: Blokkeert de slag van de tegenstander.

A-KNOP: Rechtse hoek.

SELECT: Plaatst een verworven Superpunch.

B-KNOP: Linkse hoek.

Om te HERSTELLEN van een knock-down MOET JE snel achterelkaar op de A- of B-KNOP drukken om overeind te krabbelen van het canvas.

SUPERPUNCH

Als je je tegenstander succesvol raakt met de goeie combinatie van stoten, verwerf je een Superpunch. Ieder Superpunch die je verwerft, verschijnt op de Superpunch-meter, onderin het midden in het Status-gebied. Ieder hokje licht op als er weer een Superpunch is verworven. Druk op **SELECT** om een Superpunch uit te delen.

Hint: Een strategisch geplaatste Superpunch kan je tegenstander zware schade berokkenen, indien je er op het juiste moment gebruik van maakt.

PROFIELSCHETS VAN DE BOKSERS

LORENZO "BULLET" LUCIANO

Profielschets: Een volleerd vakman in de bokswereld. Bijgenaamd "Bullet" (Kogel) vanwege zijn bliksemsnelle stoten en flitsende voetenwerk. Een taaie, vurige bokser die van wanten weet.

TOMMY "TORNADO" COLLINS

Verschijnt weer voor 't eerst in de ring na zwaar klop te hebben gekregen in zijn vorige gevecht. Tommy is vastbesloten te bewijzen dat de critici het mis hebben en dat hij een goeie bokser is.

RENKO "THE BOSS" FUJIOKA

Jonge onorthodoxe bokser uit het Verre Oosten, die een briljante internationale carrière had als amateur. Zijn slagsnelheid ligt hoog, maar hij mist tot nu toe nog de kracht voor een knock-out.

SONNY JOE DUKES

Wordt niet gezien als een van de betere in de zwaargewicht-divisie. Maar, zoals iedereen met zo'n postuur, kan hij je wel uitschakelen als hij toevallig goed doorkomt.

"EARTHQUAKE" HARLEY

Niemand weet of hij zijn bijnaam Earthquake (Aardbeving) kreeg vanwege zijn kracht of omdat zijn hersens door elkaar geschud zijn. Pas op voor hem...

"TERRIBLE" TURAK

Turak was ooit een professioneel worstelaar, maar dit gaf hem niet genoeg voldoening. Hij slaat zijn tegenstanders liever knock-out, zoals uit zijn prestaties mag blijken, dan dat hij ze in de hoek vastzet.

LANCE "THE SHEIK" BORQUE

Lance is een echte veteraan in de sport. Hij heeft alle groten al eens bevochten. In de loop der tijd heeft hij een vals temperament ontwikkeld, dat meestal naar boven komt als hij aan 't verliezen is.

EDDY "THE PIRATE" PRESTON

"The Pirate" houdt niet zo van praatjes. Hij laat zijn vuisten voor hem spreken. Hij is een taaie, goed getrainde bokser, die op het kampioenschap loert.

"CRAZY" MIGUEL VALDEZ

Miguel komt uit een circusfamilie, trapeze-artiesten. Men zegt dat hij gekke stunts in de lucht uithaalt. Dus pas op voor hem in de ring.

"IRISH" TOMMY MORTON

Een doorgewinterde bokser, die zich een weg vocht uit de kroegen in Ierland. Tommy gaat voor niemand opzij. Meestal eindigen zijn tegenstanders plat op het canvas.

TYRONE "MADMAN" MOSELEY

Zoals zijn bijnaam (De Gek) al aangeeft, is Tyrone een echte mafferik die op elk moment tot alles in staat is.

LARRY "THE SURGEON" SCOTT

Niet alleen kreeg hij zijn bijnaam (De Chirurg) omdat hij zijn tegenstanders chirurgisch ontleedt, maar ook omdat hij zo scherp is als een mes.

SPEL MET TWEE SPELERS

Bij een spel met twee spelers (**TWO PLAYER GAME**), bestuurt speler 1 George Foreman. Na het kiezen van een spel met twee spelers in het Keuzescherm kan speler 2 een bokser uitkiezen met behulp van **PIJLTJE-LINKS** en **PIJLTJE-RECHTS** op het Boksersprofiel-scherm (Fighter Profile Screen). Spellen met twee spelers zijn enkelvoudige gevechten en tellen niet mee voor de kampioensgordel in de zwaargewichtklasse.

HET WINNEN VAN HET GEVECHT

KNOCK-OUTS: Sla je tegenstander vier keer tijdens een gevecht knock-down en je wint de strijd.

TECHNISCHE KNOCK-OUTS: Sla je tegenstander drie keer knock-down in één RONDE om 't gevecht te winnen.

WINNEN OP PUNTEN: De winnaar van drie rondes, gerekend naar het aantal rake klappen en het overwicht in die rondes, wint op punten. Zo'n **JURYBESLISSING** volgt wanneer beide boksers de drie rondes volmaken.

NEDERLAAG

Als je tegenstander je **3 keer in één ronde** knock-out slaat, wint hij het gevecht.

Als je tegenstander je **4 keer in één gevecht** knock-down slaat, wint hij het gevecht.

Je tegenstander wint op punten als hij meer punten behaalt op grond van **KNOCK-OUTS**, **TECHNISCHE KNOCK-OUTS** en **SCHADE** aangericht aan jouw bokser.

Als je er niet in slaagt Foreman omhoog te krijgen door op **A** en **B** te drukken.

Opmerking: Als je twee keer van dezelfde bokser verliest, is het spel afgelopen.

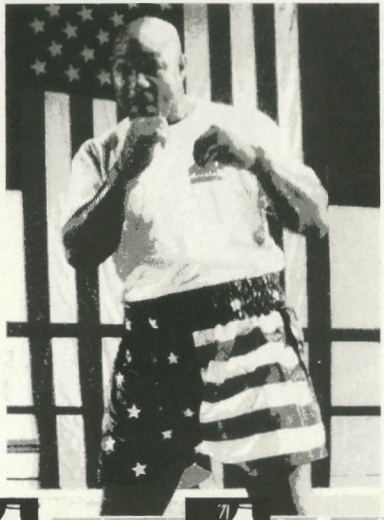
REVANCHEWEDSTRIJD

Als je een gevecht verliest, moet je uitkomen tegen de laatste tegenstander die je hebt verslagen. Als je dat gevecht verliest, is het spel over.

HET WINNEN VAN DE KAMPIOENSGORDEL

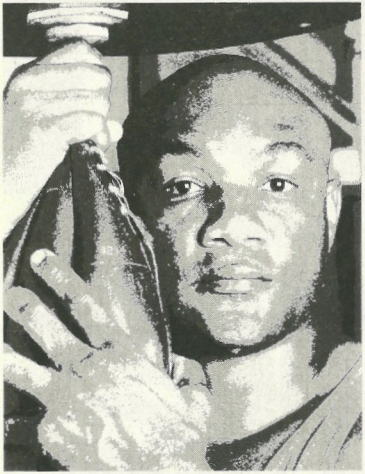
Je moet alle titelkandidaten en mededingers verslaan in de drie verschillende circuits van profboksers om de eerste kampioen te worden die de zo fel begeerde Driedubbele Kroon van de zwaargewichtklasse, in de vorm van de Internationale Kampioensgordel, verovert.

WIN VAN ALLE HOOG GEKLASSEERDE MEDEDINGERS IN DE ZWAARGEWICHTKLASSE EN WORD DE ONBETWISTE WERELDKAMPIOEN DER ZWAARGEWICHTEN!



FOREMAN IS DE FAVORIET!

Op 43-jarige leeftijd is Foreman de favoriet van miljoenen mensen. Hij poseert voor de camera's met zijn goed doorvoede gezicht en een hamburger. Iedere fan die dat vraagt, krijgt een handtekening van hem. Hij is de held van de boksring, eerlijk en zelfs edelmoedig ten opzichte van zijn tegenstanders. Na zijn winst op Alex Stewart gaf George toe dat hij zo toegetakeld was omdat hij bang was geweest om dat 'joch' te veel pijn te doen. Zijn slagen zijn legendarisch, zijn kracht is niet afgenomen, terwijl hij weer op jacht is naar de wereldtitel bij de zwaargewichten. Jij staat in de ring met Foreman, bepaalt de strategie en geeft de opponent ervan langs, die tussen jou en de Titel staat. Je zal er snel voetenwerk en flitsende bewegingen voor nodig hebben om deze vastberaden jonge mannen te verslaan. Maar jij en Foreman hebben de vaardigheid, ervaring en ongepolijst talent die nodig zijn om de Kampioen te worden. Kom op! Daar gaat de bel. De eerste ronde begint!



90 dagen garantie
Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)

Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Nintendo Entertainment System Spelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstrukliefouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defekt optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.
Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan :

Columbia TriStar Home Video,
postbus 685
1200 AR Hilversum
Nederland

Columbia TriStar Home Video
Opperstraat
38 Rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium

Spelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschal.

30405

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT SA,
31 Rue Louis Pasteur, 92100 Bois de Boulogne, Paris, France
PRINTED IN JAPAN
IMPRIMÉ AU JAPON
GEDRUKT IN JAPAN